XBOX 360

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :

VIOLENCE | GROS MOTS | PEUR | TENEUR SEXUELLE | STUPÉFIANTS | DISCRIMINATION | JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements 2
Histoire 3
Informations de base 4
Exploration du champ de bataille 6
Commandes. 8
Écrans de jeu 12
Bonus 13
Armes 14
Objets 15
Réseau 16
Multijoueurs 17
Conseils 19
Crédits 20

REMERCIEMENTS

Salut à vous, fan de jeux de plates-formes et de jeux rétro ! Le soft que vous tenez entre les mains a ceci d'historique qu'il constitue l'adaptation la plus travaillée et aboutie d'un grand classique d'antan. Son existence représente un véritable hommage au genre des plates-formes en général et à Bionic Commando en particulier ! Son concept, pourtant vieux de vingt ans, n'a pas pris une ride ! J'ai la certitude qu'il vous réserve des heures et des heures de plaisir, que vous soyez le fan de la première heure prêt à revivre les sensations qui ont fait le succès du premier Bionic Commando, ou le joueur faisant ses premiers pas dans cet univers hors du commun ! Allez, ne perdons pas une seconde de plus à discourir : jouons !

Simon Viklund
Directeur créatif, Grin

Merci d'avoir choisi Bionic Commando Rearmed. Il s'agit de l'excellent remake d'un des meilleurs jeux en 2D de la ludothèque CAPCOM. Ce soft a été créé pour les fans, par les fans eux-mêmes. C'est pourquoi nous vous invitons à faire un tour sur le site de la communauté à l'adresse www.bioniccommando.com. Ne soyez pas avare de commentaires ! Amusez-vous bien !

Ben Judd
Producteur, Capcom

HISTOIRE

Pris de court, les États fédéraux d'Amérique (FSA) ont été touchés en plein cœur par l'attaque mystérieuse des Impérialistes. Menés par l'autoritaire et charismatique Generalissimo Killt, les terroristes se sont emparés de territoires stratégiques au sein des FSA, et contrôlent à présent des positions clés et des infrastructures de production.

Killt et son armée impérialiste ont mis la main sur la documentation d'un programme militaire secret, connu sous le nom de Projet Albatross. Les plans centenaires, qui avaient été conçus par un régime militaire depuis longtemps renversé, décrivent une arme d'une puissance inouïe.

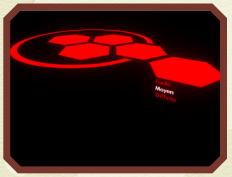
Pour lever le voile sur le Projet Albatross, les FSA ont envoyé Joseph Gibson, leur meilleur agent, dont la réputation lui a valu le nom de « Super Joe ». Malheureusement, sa mission s'est soldée par un échec et il a été capturé par les Impérialistes. Il est à présent détenu dans un endroit inconnu.

Secourir Super Joe et contrecarrer les plans des Impérialistes s'apparente à une mission impossible. Aucun soldat ordinaire n'est à la hauteur. Les FSA doivent mettre le paquet. Voilà pourquoi ils envoient le Bionic Commando…

INFORMATIONS DE BASE

Commencez par choisir votre campagne : solo ou coopération 2 joueurs.

Paramètres de difficulté



Choisissez votre niveau de difficulté :

» Facile
» Moyen
» Difficile
» ????? – Il existe un mode supplémentaire pour les véritables commandos d'élite.

Chaque mode de difficulté propose des caractéristiques différentes. Le premier vous facilite la tâche en disposant des plates-formes qui vous évitent de tomber dans certains précipices. Le mode Moyen offre tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Sa difficulté est moyenne. En Difficile, les ennemis ne se contentent pas de vous attendre passivement. Ils vous lancent des grenades et vous attaquent d'en haut. Enfin, une surprise vous attend si vous êtes parmi les plus doués qui parviendront à relever tous les défis.

Carte globale

Utilisez la carte globale pour voyager en hélicoptère d'une zone à une autre. Parcourez les itinéraires à l'aide de L ou ⟲, puis appuyez sur A lorsque vous êtes au-dessus d'une zone pour vous y poser et l'explorer. Quand vous terminez une mission, d'autres deviennent accessibles sur la carte globale.

CONFRONTATION AVEC DES ENNEMIS

Lors de vos déplacements sur la carte globale, vous rencontrerez parfois des convois impérialistes (représentés par un camion sur la carte globale). Leurs canons antiaériens vous forceront à atterrir pour un face-à-face. Vous pourrez alors appuyer sur B pour vous servir de votre bras comme d'un fouet et repousser les balles et les ennemis à l'aide d'un mouvement circulaire. Une fois le véhicule transportant le canon antiaérien détruit, vous pourrez revenir à la carte.

Sauvegarde

La partie est automatiquement sauvegardée à intervalles réguliers. Vous pouvez ainsi quitter le jeu à tout moment, puis reprendre votre partie au début de la dernière zone visitée. Un emplacement de sauvegarde est disponible pour la campagne en solo, et un autre pour le mode en coopération. Pour utiliser des emplacements de sauvegarde supplémentaires, vous devez créer un autre profil de joueur.

Chargement d'une partie

Si vous sélectionnez Continuer dans le menu principal, vous êtes placé sur la carte, juste au-dessus de la dernière zone visitée. Vous devez entièrement recommencer la zone, mais votre inventaire reste intact, que vous disposiez de vies supplémentaires ou non.

Points

Votre score augmente si vous terminez rapidement une zone. Vous pouvez également ramasser les jetons de score abandonnés par les adversaires vaincus et résoudre le mini-jeu de piratage dans chaque salle de communication.

Coopération 2 joueurs

À tout moment, un deuxième joueur peut rejoindre une campagne solo en appuyant sur START. Avant l'apparition du deuxième joueur, la campagne solo est interrompue et le système propose au joueur 1 de sauvegarder sa progression. La partie en mode coopération est alors sauvegardée dans un emplacement différent.

Vous êtes mort !

Lorsque vos réserves de santé sont épuisées ou que vous tombez dans un précipice, vous mourez. S'il vous reste une ou plusieurs vies, la partie reprend au dernier point de contrôle. Si vous n'avez pas passé de point de contrôle avant de mourir, la partie reprend au point d'insertion de la zone en cours.

EXPLORATION DU CHAMP DE BATAILLE

Points de contrôle

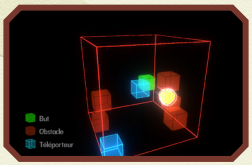
Chaque zone contient une porte qui fait office de point de contrôle. Il peut s'agir de la porte ouvrant sur une salle de communication. Il vous suffit de la franchir pour l'activer. Par la suite vous y réapparaîtrez si vous mourez et qu'il vous reste une vie ou plus.

Salles de communication

CONTACTER LE QG

Chaque zone contient une salle de communication au minimum. Utilisez-la pour contacter le QG, afin d'obtenir des informations concernant votre mission. Elle permet également d'accéder à la salle du boss de la zone. Pour accéder au terminal de communication, tenez-vous en face et utilisez L1 ou R1.

PIRATAGE DU RÉSEAU ENNEMI



Dans la salle de communication, vous pouvez pirater le réseau ennemi. Un piratage réussi vous permet d'obtenir des informations secrètes généralement très utiles, mais un piratage raté déclenche l'alerte, et des renforts ennemis font alors leur apparition dans la zone.

Pour pirater le réseau ennemi, faites tourner le cube casse-tête à l'aide de L1, et libérez la sphère jaune dans la direction indiquée (toujours vers le mur le plus éloigné) en appuyant sur A. Les blocs rouges stoppent la sphère, tandis que les bleus la téléportent. L'objectif est d'atteindre le bloc vert sans que la sphère ne finisse dans le trou noir, en dehors du cube puzzle.

Camps des FSA

Les icônes rouges de la carte générale représentent les camps des FSA. N'oubliez pas de les explorer pour trouver les puces de communication pour des mises à niveau informatique.

DISCUTER AVEC LES ALLIÉS

Dans les camps des FSA, vous pouvez parler aux soldats et au personnel afin d'en savoir plus sur l'univers de Bionic Commando et obtenir des conseils tactiques utiles pour relever les défis à venir. Pour parler à un allié, placez-vous en face de lui et utilisez L1 ou R1.

SALLES DE DÉFIS

Les camps des FSA sont équipés de terminaux de simulation de défis. Il s'agit de plates-formes d'entraînement virtuel qui vous permettent de tester votre maîtrise du bras bionique. Vous êtes noté en fonction de votre rapidité. Vos résultats dans chaque salle sont en outre sauvegardés en plus de vos meilleurs chronos. Chaque salle de défis atteinte est par la suite accessible à partir du menu principal. À tout moment, vous pouvez ainsi tenter de battre vos précédents records.

Indicateur de santé

L'indicateur de santé permet de connaître la quantité de dégâts que vous pouvez encaisser. Il se vide à mesure que vous êtes touché par des attaques ennemies. Lorsqu'il se vide entièrement, vous perdez une vie.

REGAIN DE SANTÉ

Chaque ennemi vaincu est susceptible d'abandonner un bonus de santé. Trois tailles sont disponibles, chacune rapportant une quantité de santé différente.

Vies supplémentaires

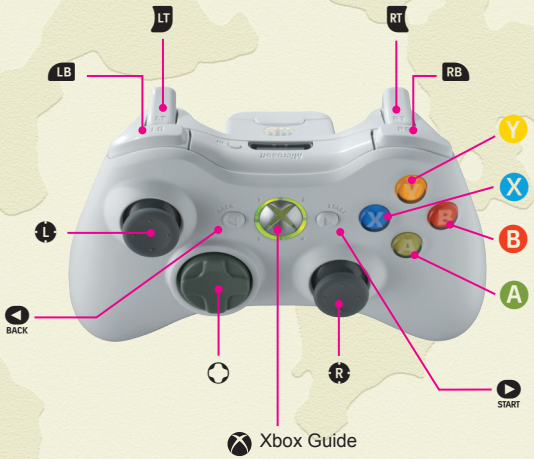
Au début du jeu, vous disposez de trois vies. À chaque fois que vous mourez, vous en perdez une et reprenez la partie au dernier point de contrôle passé. Si vous perdez toutes vos vies, vous revenez à la carte générale. Si vous terminez une zone avec moins de trois vies, votre total est automatiquement rétabli au nombre de trois. Vous pouvez également remplacer les vies perdues en ramassant des bonus de vie supplémentaire.

Secrets du champ de bataille

Les zones de combat sont truffées de secrets. Le soldat émérite qui prendra le temps de les trouver sera bien récompensé.

COMMANDES

Manette Xbox 360®



Commandes de la manette

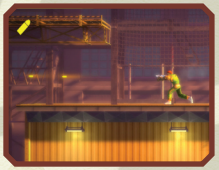
Y	Inutilisée
X	Grenades
B	Bras bionique
A	Tirer
LB	Arme précédente
RB	Arme suivante
L / ◌	Se déplacer
R	Diriger la roquette de l'Hyper Bazooka
START	Écran de pause
BACK	Écran d'inventaire

Actions de base

MARCHER/COURIR : L ou ◌
Ces touches vous permettent de contrôler vos déplacements de base. ◌ vous permet uniquement de courir.

S'ACCROUPIR : L ou ◌
Utilisez L ou ◌ pour vous accroupir et éviter d'attirer l'attention des ennemis.

TIRER : A
Appuyez sur A pour tirer avec l'arme actuellement sélectionnée. Vous pouvez tirer lorsque vous êtes debout, accroupi ou suspendu au câble du bras bionique, lorsque vous marchez ou courez, mais pas lorsque vous vous balancez.



CHANGER D'ARME : LB ou RB
Vous pouvez changer d'arme à tout moment en cours de mission.

BLOQUER DES PROJECTILES
Pour éviter les tirs en hauteur des Impérialistes, il suffit de vous accroupir. Pour éviter les tirs bas, accroupissez-vous et propulsez votre bras bionique pour dévier la balle.

Bras bionique

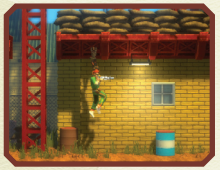
PROPULSER LE BRAS
Restez immobile et appuyez sur B pour allonger le câble du bras bionique. Si vous n'appliquez aucune direction, le bras est automatiquement propulsé devant vous, selon un angle de 45 °. De la même manière, vous pouvez, lorsque vous êtes en l'air, propulser votre bras en appuyant sur B.

PROPULSER VERS LE HAUT / LA GAUCHE / LA DROITE
Tout en restant immobile, maintenez la direction haut et appuyez sur B. Si vous propulsez le bras alors que vous courez, vous vous arrêtez. Si vous appuyez sur B lorsque vous êtes accroupi, le bras est propulsé droit devant vous.

S'ACCROCHER
Le bras bionique s'accroche à toute surface adaptée lorsqu'elle est touchée par le grappin, que le bras soit en extension ou en rétraction. Pour vous décrocher, appuyez dans la direction opposée au point d'accrochage.

SE BALANCER ET S'ACCROCHER EN PLEIN VOL
Lorsque vous êtes debout sur le sol et agrippé en diagonale avant, commencez à vous balancer en vous dirigeant vers l'avant.

- Se balancer et lâcher prise : maintenez la direction haut jusqu'à ce que l'amplitude de balancement soit maximale.
- Changer de direction : lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez propulser votre bras pour vous agripper derrière vous afin de changer de direction, ou au-dessus de vous pour vous arrêter complètement.
- Se propulser vers l'avant en plein vol : lorsque vous êtes en l'air, propulsez le bras vers l'avant en maintenant la direction bas vers le bas et en appuyant sur B.



SE HISSER
Lorsque vous êtes agrippé, vous pouvez vous hisser en appuyant sur B. Si vous êtes suspendu verticalement sous une plate-forme, vous pouvez vous placer juste en dessous. Pour ce faire, appuyez sur B. Pour vous hisser sur la plate-forme, appuyez vers le haut.

Vous ne pouvez pas descendre de la même manière. Pour vous agripper sous la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez, sautez du bord puis agrippez-vous dessous à l'aide du bras bionique.

RAMENER / SOULEVER

Vous pouvez saisir certains objets, tels que des barils, et les attirer vers vous. Pour ce faire, propulsez le bras bionique vers l'objet et appuyez sur B. Lorsque vous avez saisi un objet, vous pouvez vous en servir pour arrêter des projectiles.

Pour lancer les barils, appuyez sur B. Vous pouvez également les faire rouler au sol en maintenant la direction bas tout en appuyant sur B.

ÉCRANS DU JEU

Aide et options

Accédez à ce menu en appuyant sur START, puis en sélectionnant Aide et options. Ce menu permet de modifier les commandes ainsi que les paramètres audio, vidéo et les options d'écran partagé. Ce menu est également accessible à partir du menu principal.

Écran d'inventaire

En cours de partie, vous pouvez accéder à l'écran d'inventaire en appuyant sur BACK. Vous y verrez vos mises à niveau permanentes et vos capacités améliorées. En outre, il vous donne accès à la base de données. Les icônes jaunes et bleues représentent respectivement les armes standard et améliorées. Les icônes transparentes représentent les armes et objets que vous n'avez pas encore obtenus. Vous pouvez également lire des infos détaillées sur les armes, changer l'arme sélectionnée et consulter des données sur la zone où vous vous trouvez actuellement.

Base de données

La base de données correspond à une encyclopédie stockant les informations recueillies au fil de vos explorations. Elle répertorie les objets, ennemis, personnages, sites et phénomènes que vous pouvez rencontrer pendant votre mission. Vérifiez régulièrement la base de données, et lisez les fichiers les plus récents, vous y trouverez un tas d'informations utiles ! La base de données est accessible à partir de l'écran d'inventaire.

BONUS

Jeton de score

Les jetons de score ajoutent des points à votre total. Selon leur niveau, les ennemis permettent d'obtenir des jetons de score de plus ou moins grande valeur.

Bonus de santé

Il existe trois types de bonus de santé : des petits, des moyens et des gros. Chacun rapporte une quantité de santé différente.

Vie supplémentaire

Chaque bonus de vie supplémentaire augmente votre total d'une vie. Plus vous disposez de vies, plus il est facile de terminer une zone.

ARMES

Au fil de votre progression sur les champs de bataille, votre arsenal est enrichi de nouvelles armes. Au total, sept armes sont disponibles, ainsi que sept dispositifs de mise à niveau permettant d'améliorer leur efficacité.

AU DÉPART
Au début du jeu, vous disposez uniquement du Revolver, Calibre standard .45 « Daisy », une arme à projectiles ordinaire. Elle sera votre plus fidèle alliée tout au long de l'aventure.

CHANGEMENT D'ARMES
Vous pouvez sélectionner les différentes armes obtenues appuyant sur LB ou RB. Faites-en bon usage, car de nombreux ennemis sont plus sensibles à certaines armes qu'à d'autres.

GRENADES
Si vous disposez de grenades, il vous suffit d'appuyer sur X pour en lancer une. Elle peut être lancée même si une autre arme est sélectionnée. Courez pour lancer votre grenade plus loin. Si vous êtes accroupi, vous ferez tomber la grenade sur la plate-forme du dessous.

Mise à niveau des armes

Vous pouvez améliorer l'efficacité de toutes les armes en récupérant les mises à niveau correspondantes. Sept dispositifs de mise à niveau des armes sont dissimulés dans les niveaux.

OBJETS

Bottes de fer

Lorsque vous vous jetez sur vos ennemis en vous balançant, vous ne leur infligerez pas de dégâts tant que vous n'aurez pas enfilé ces chaussures renforcées en métal. Elles permettent de détruire la plupart des défenses ennemies.

Protection

GILET PARE-BALLES, CASQUE ET PROTÈGE-TIBIAS
Chacune des trois mises à niveau permet d'améliorer votre protection. Lorsque vous vous êtes équipé d'un élément, le premier projectile qui vous touche pendant une mission est paré ; si vous en avez deux, les deux premiers sont parés, et si vous en avez trois, les trois premiers sont parés.

Puce de communication

Au début du jeu, vous ne disposez que de la puce rouge pour vos communications, qui peuvent être améliorées à l'aide des puces verte, bleue et jaune. Chacune des trois puces vous donne accès à des ordinateurs supplémentaires dans les salles de communication ennemies. Vous en aurez besoin pour avancer dans les zones et remplir vos missions.

Torches

Les torches permettent d'éclairer les endroits sombres. Elles sont activées automatiquement dans l'obscurité. Le nombre de torches est illimité ; vous ne risquez pas de vous retrouver dans le noir !

Super griffe

La Super griffe est une amélioration pour votre Bras bionique. Elle vous permet d'agripper des ennemis pour vous en servir comme de boucliers. Vous ne pouvez pas vous balancer lorsque vous agrippez des ennemis, mais vous pouvez les relâcher à tout moment. Les ennemis saisis ne peuvent encaisser que deux tirs avant de mourir ; lorsqu'ils meurent, ils sont relâchés automatiquement.

Permis

Vous aurez besoin du permis pour pénétrer dans l'espace aérien situé entre la Zone06 et la Zone08. En d'autres termes, il vous sera nécessaire pour vous rendre à l'endroit où Super Joe a été vu pour la dernière fois.

RÉSEAU

Pour consulter les classements du mode solo, connectez-vous au service Xbox LIVE.
Le service Xbox LIVE vous permet de consulter les classements mondiaux et les statistiques de tous les joueurs.

MULTIJOUEURS

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans une arène hors ligne.

Personnages

Chacun des personnages du mode multijoueurs dispose de ses propres forces et faiblesses.

NATHAN SPENCER

Le héros au bras bionique et aux lunettes de soleil classe.

» Munitions : niveau moyen
» Dégâts : niveau moyen
» Santé : niveau moyen

SUPER JOE

Le héros des FSA qui a été capturé par les Impérialistes. Super Joe est disponible en multijoueurs dès que vous l'avez libéré en mode campagne.

» Munitions : niveau moyen +
» Dégâts : niveau moyen
» Santé : niveau moyen –

GENERALISSIMO KILLT

Il s'agit du chef mégalomane de l'armée des Impérialistes visant à dominer le monde. Il est disponible dès que vous le rencontrez en mode campagne.

» Munitions : niveau moyen
» Santé : niveau moyen –
» Santé : niveau moyen +

GROEDER

L'ennemi juré de Spencer. Il est disponible dès que vous terminez l'ensemble du mode campagne.

» Munitions : niveau moyen –
» Dégâts : niveau moyen +
» Santé : niveau moyen

Modes multijoueurs

TOUS CONTRE TOUS
Choisissez de lutter chacun pour soi ou faites des équipes (2 contre 2, 1 contre 2, 1 contre 3, ou 1 contre 1 contre 2). Choisissez d'arrêter la partie lorsque la limite de victimes ou la limite de temps est atteinte. Le premier joueur à atteindre la limite de victimes l'emporte, ou celui qui a fait le plus grand nombre de victimes à la fin du temps imparti.

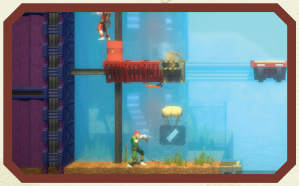
LE DERNIER SURVIVANT
Tous les joueurs ont un certain nombre de vies. Celui qui parvient à survivre ou qui dispose du plus grand nombre de vies à la fin du temps imparti emporte la victoire.

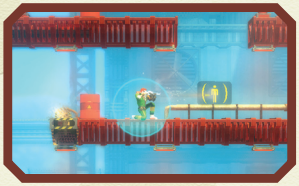
PAS UN PIED AU SOL
Les armes ne causent aucun dégât dans ce mode. Elles provoquent en revanche pour la cible une perte d'adhérence qui la fait tomber de la plate-forme à laquelle elle est agrippée. Pour gagner, il faut utiliser les armes pour faire descendre les adversaires tout en bas de l'arène où de terribles dangers les attendent. Le dernier survivant emporte la victoire ! Balancez-vous stratégiquement pour couper la route de vos adversaires et les faire tomber.

Bonus multijoueurs

Au cours d'une partie multijoueurs, divers bonus d'armes et de vies sont à la disposition des combattants.

BONUS D'ARMES
Au début de la partie, les joueurs sont équipés du Revolver standard et de grenades. Ils peuvent néanmoins enrichir leur arsenal en ramassant des bonus d'armes. Si vous ramassez une nouvelle arme, vous pouvez l'utiliser jusqu'à épuisement des munitions. Le Revolver est alors automatiquement re-sélectionné.





BONUS DE PROTECTION
Ce bonus temporaire protège de tous les projectiles à l'exception des armes à rayons. La protection disparaît après un certain temps.

BONUS DE SANTÉ
Ils ont le même effet qu'en mode campagne.

CONSEILS

» Les Impérialistes éliminés abandonnent des jetons de score lorsque votre barre de santé est pleine. Si elle ne l'est pas, ils libèrent parfois des bonus de santé. Si vous êtes blessé lorsque vous éliminez un ennemi, vous remportez donc moins de points parce qu'un jeton de score n'est pas libéré. Pour atteindre un score maximal dans une zone, vous devez éliminer tous les ennemis et ramasser tous les jetons de score libérés, sans être blessé, et ce le plus rapidement possible !

» Plus vous êtes rapide pour terminer une zone, plus vous gagnez de points.

» En général, les robots et machines sont plus résistants aux armes à projectiles traditionnelles. Par contre, ils sont vulnérables aux armes à rayons. C'est le contraire pour les ennemis humains : ils résistent aux armes à rayons mais craignent les armes à projectiles. Les armes explosives sont efficaces contre la plupart des ennemis. Malheureusement, leur système de visée est moins pratique. Les boucliers peuvent uniquement être détruits par une arme à rayons. Pour des résultats optimaux, tirez sur un ennemi pour voir quelle couleur en émane. Le jaune indique qu'il perd peu de vie, tandis que le rouge révèle que l'arme utilisée lui cause des dégâts majeurs. Si aucune couleur n'émane de l'ennemi, cela signifie qu'il est complètement insensible à l'arme utilisée. Il faut alors vite passer au plan B !

CRÉDITS

Producteur
Ben Judd, CAPCOM Japon

Directeur créatif
Simon Viklund

Directeur artistique
Jakob Tuchten

Principal graphiste 3D et concepteur niveaux
Arvid Nilsson

Graphistes 3D
Peter Stråhle
Wendy Young
Jörgen Wänerskär
Stellan Johansson

Animateur
Anders Westin

Programmeur gameplay principal
Håkan Rasmussen

Programmeurs gameplay
Bertil Hörberg, Karl B Werf

Créateurs d'effets
Anders Flodihn, Magnus Anteroinen, Andrew Hamilton

Programmeur casse-tête piratage
Björn Kristoffersson

Concepteurs sonores
Henrik Anréus, Jonatan Crafoord

Musique
Simon Viklund

Programmeurs moteur
Tobias Persson
Niklas Frykholm
David Potages
Jonas Hultén
Viktor Linderr

Artiste BD du panneau de dialogue
Toshiaki Mori, dit « Shinkiro »,
CAPCOM Japon

Rédacteur scénario
Douglas Furén

Traducteur de la version 1988 et éditeur scénario
Gearoid Reidy, CAPCOM Japon

Thème crédits finaux de Bionic Commando
Marika Suzuki, CAPCOM Japon

Voix
« Chimaera »
« Orbot »
« Hank Heaven »
« The Craft »

Concepteurs supplémentaires
Peter Johansson
Martin Bergquist

Graphistes supplémentaires
Philip Klevestav

Animateurs supplémentaires
Anders Bodbacka
Kenneth Johansson

Concepteur sonore supplémentaire
Anders Christiansson

Concepteurs niveaux supplémentaires
Matthias Schmidt
Oskar Törnros
Guillaume Mroz
Daniel Platt
Ilija Petrusic

Localisation, CAPCOM Japon
Yoshifumi Yamashita
Brandon Gay
Kaori Funakoshi
Florian Seidel
Gianluigi Riccio
Ludovic Charroux
Enric Sarrado

Directeur projet assurance qualité, GRIN
Viktor Viklund

Responsable responsable qualité, GRIN
Jaqub Ajmal

Assurance qualité, GRIN
Johanna Björk
Kristofer Dahl
Mikael Eyewood
Artur Foxander
Mattias Sundell

Responsable données
Ludvig Vikström

Assurance qualité, CAPCOM Japon
Masayasu Mukai
Shigemi Komatsu
Yasuhiro Matsuo
Akihiro Matsumura
Tomoyoshi Matsumoto
Takanori Fujisawa
Takayuki Akagawa
Takahiro Tokuda
Takeshi Nishimoto

Testeurs bêta fermée
Niklas Lindgren
Sofia Ollesdotter
Claes Nyman
Jonathan Adut
Henning Sjöberg
Jason Storhed
Jacob Tynnersson
Cem Sundquist
Peter Jansson
Peter Berglund
Daniel Sjöström
Mats Nyman
August Bergh
Thomas Arcueid
Seabastian Magnusson
Yasmin Ajmal
Emelie Edholm
Henry Salminen
Johan Ragnewall

Équipe d'origine de Bionic Commando sur NES
Hotaru.B
Terukun
Junchan
Gamereon
Haihoo.K
Ichirou
Twilight
Oki Chan
Windy
Gondamin
Hatchan

Merci à
Michael Pattison, CAPCOM Europe
Ben LeRougetel, CAPCOM Europe
Frank Filice, CAPCOM États-Unis
Chris Kramer, CAPCOM États-Unis
Christian Svensson, CAPCOM États-Unis
Junpei Isejima, CAPCOM Japon
Yasuko Yasuda, CAPCOM Japon
Noriko Watanabe, CAPCOM Japon
Liana Larson, CAPCOM Japon
Masayuki Fukumoto, CAPCOM Japon
Mayuko Kusume, CAPCOM Japon
Kohei Kubota, CAPCOM Japon
Yoko Furukawa, CAPCOM Japon
Emi Boku, CAPCOM Japon
Hironobu Takeshita, CAPCOM Japon
Jeffrey Kang
Scott Kessler
Gavin Bachner
Dean Tersigni
Florian Seidel, CAPCOM Japon
Jon Airhart, CAPCOM Japan
Andrew Alfonso, CAPCOM Japon
Joseph Bruce dit « Bubblejack »
James Gaponese
Personnel programme
et enseignement de OSU DEALL
Ben Turner (Jolies cartes de visite !)

Un grand merci à
Keiji Inafune, dit « Inafking »,
CAPCOM Japon (le big boss)
Jun Takeuchi,
CAPCOM Japon (le moins big boss)

...ainsi qu'à vous !

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
CRÉDITS

Marketing
Nique Fajors

Marketing produit
Emily Anadu
Frank Filice
John Diamonon
Colin Ferris

Services créatifs
Francis Mao
Christine Converse
Kevin Converse
Stacie Yamaki
Lindsay Young

Relations publiques
Chris Kramer
Timothy Ng
Jason Allen

Communauté
Seth Killian
Christopher Tou

Service clientèle
Darin Johnston
Randy Reyes

Affaires juridiques
Estela Lemus

Licences
Germaine Gioia
Junta Saito
Josh Austin
Amelia Denegre

Assurance qualité
Takashi Kubozono

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.,
800 Concar Drive, Suite 300,
San Mateo CA 94402-2649, États-Unis.

©CAPCOM CO., LTD. 2008
ALL RIGHTS RESERVED.
BIONIC COMMANDO, CAPCOM
et le logo CAPCOM sont des marques
déposées de CAPCOM CO., LTD.
L'icône de classification est
une marque de commerce de
l'Entertainment Software Association.
Toutes les autres marques de
commerce appartiennent à leurs
propriétaires respectifs.
Uses Bink Video. Copyright ©1997-2008
by RAD Game Tools, Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft.